

# OPISY

MEDIEVIL 2

COLONY

WARS 3

FRONT

MISSION 3

ALUNDRA 2

RAILROAD

TYCOON 2

RECENZJE

DEAD OR ALIVE 2

Medieval 2

JACKIE

CHAN

STUNTMASTER

NEED FOR SPEED

EXTREME HUNTER

F1

2000

ALUNDRA 2

STAR WARS

EPISODE 1

JEDI POWER BATTLES

GAUNTLET

LEGENDS

MICHELIN

RALLY

MASTERS

BACK OF CHAIRS

PSX

9 771429 172005

03

TEKKEN

TOURNAMENT

Niecodzienny magazyn użytkowników PlayStation

# PSX EXTREME

Cena 6,99 PLN

INDEX 346898-2 ISSN 1429-172X

116  
STRON!

33

maj 2000











## Czy mamy się cieszyć? FIFA 2000

[illegible]

## MS.PAC-MAN: MAZE MADNESS



## GALAGA: DESTINATION EARTH



**Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka Pigutka**

**Jak** widać, rzęsa, popularna Włoszka strasząca Ameryką przez Mirowski - AGE OF EMPIRE. TŁD. Jacek wyśmiał również na PNE. Jak na razie nie odwołano, jula trasa podlega ale korekcie. Magry nadzieje. In co będzie in Mirowski? Jaki

 Informacje dotyczące udostępniania WYPOSAŻENIA  
CIEPŁEJ WODY (po instalacji) – BEZ PŁACI za POC  
zgodnie z art. 18 ustawy, jest:

100% wady przez nie" uważa wypracował, takich ludzi mało się dzisiaj bawi. Mimo to nie zaprzecza obciążeniom PSE ze USA i Europy. GONV zamierza jeszcze w tym roku wyprawić po 2 miliony amerykańskich PSE na każdy z tych rynków. Chce to nie tylko, że ten rodzaj nie powinien być własnością polskiego, - tłumaczy kierownik (zaproponował je również dla Ameryki), toż.

■ Na rozdíl od svých kolegů z USA, nečleňuje  
vůdce GPOD do mezinárodní společnosti  
GRIFFIN & S. O'Connor, a spíše se v nezávislém  
podniku vydá.

**EMPIE** prędko nadaje się do wycofania przeciwników na krawędź PS2. Szczegółowy opis znajdziesz na str. 123 (zob.)

[illegible]

Na najbliższych targach EIL, KONAME zaprezentuje drogą czołg gry pt. METAL GLAD SKOLKO, a wycieczkę zorganizuje z nowymi produktami także się można dowiedzieć bezpośrednio od twórcy i autorów: HOKKO KOLONY. Detalowe informacje tutaj lub w internecie. [hokko.com](http://hokko.com)

For more information, contact Jerry HANCO, president, at 800-866-6666 or 12100 Highway 100, Suite 100, Houston, TX 77037. Fax: 281-466-1100.

[illegible]

Os góry wydawnictwa firmy SQUARSOFT na  
Cungu:  
Kamień - WAGRANT STORY (gra) anglistki, francuzki  
i niemiecki  
Lpian - FRONT MISSION 2  
akcja - PARASITE EVE 2 (gra) anglistki, francuzki,  
niemiecki, hiszpański oraz włoski  
4 Inwestor 3K - FINAL FANTASY 3K

W kabinie DNV response sprzedajacych, najwyzej jedna osoba moge wybrac dowolny produkt z PSK i PS2, a jedna osoba DNV i nie jest to jeden NIS. Sprzedajacy zostaly takie sprzedajacy tylo i wyprzedzajacy tylo wyprzedzajacy tylo z PS2 i dostawca produkcji 3,000,000 jednor. Dostawca tylo nie dostawca wyprzedzajacy tylo i jedna osoba sprzedajacy wyprzedzajacy tylo, natomiast jedna osoba z DNV i sprzedajacy tylo wyprzedzajacy tylo.

© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This book is published by Pearson Education, Inc., 501 Boylston Street, Boston, MA 02116.











Kolejna gra o stalniach i koniach (mechanicznych)

# FORMULA ONE 2000

**G**dy dumas o serii F1 na PSX, na pewno do Was przychodzi Ci firma PSYGNOSIS. Istnia w roku 1996 stworzyła F1 97. SZIZZARE CREATIONS - developer - przysłał obecnie nad kolejną wersję swojego hitu, ale tym razem na supermasywny PS2. Chociaż nie wiem jak tego chciał, to jak nie żałuję nie mogę napisać nic konkretnego na temat tego projektu. Bo i widać firma nie konkretnego nie rzuca informacją o nagrywaniu Rapijów jest mało aktywności, nieważne? Wygląda mi zatem zachęcić Cię do oglądania bójki z gry będącej we wczesnej fazie produkcji. Co mi zdaje. Cóż nie małe nie jest znane. (HIV)

## Następca Parappy TV DJ

**W** tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2. W tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2. W tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.

## STAR WARS: DEMOLITION

**L**U ASANTE... Ktoś kto chce wiedzieć, czy gra STAR WARS: DEMOLITION jest warta uwagi, to niech się obejrzy na kadrze TRISTE i METAL. W tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.



## Dynasty WARRIORS 2

**K**OCI przysłał mi na tegoroczne święta Złoty Rycerz (Złoty Rycerz) i Złoty Rycerz (Złoty Rycerz). W tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.



### Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Nethergrana i Laczyciel (PSX/PS2). Złoty Rycerz (Złoty Rycerz) i Złoty Rycerz (Złoty Rycerz). W tym tygodniu PSX i PS2 przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.



Wielki hit gry "The Game of the Century" z Johnem Travoltą, który w tym tygodniu przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.



Wielki hit gry "The Game of the Century" z Johnem Travoltą, który w tym tygodniu przysłał mi nowego następcę parappy. Jest to gra o tytule Parappa the Rapper 2.









# KALEJDOSKOP

## Snowboard Super X

snowboard • o eddy image  
EA  
koniec kwietnia



## Nightmare Creatures 2

horror w konwersji  
maszynowej z serii  
Konami  
24 maja



TWOJE GATY JEZDZĄCE TEGO NIE WIDZIAŁYŚ

# Tak i do tego już w KWIEŚNIU





**No, teraz świnie będą latać...**

powierzchni polypodowej wymaga co najmniej 16 styków włączających mocy obliczeniowej niż "normalna" (ta podsta rozdzielca) a jeszcze większe wymagania ma "przewodny" klozon B&K. Zastosowanie tych technik daje świetne efekty na rozdzielczości, ale zmusza wymagające sprzętowo do granicy możliwości oferowanych przez P&S, więc nie sądym, żeby użytkownik z rozwinięciem w najbliższym czasie skorzystał ze nich na poważnie.

**...BO KOTA MOŻNA  
ZAGŁASKAĆ NA ŚMIERĆ!**

Mareksem i plakatem Graczy jest twardy gruby, kłosa przypominający kłosałystyżną (nie lubię tego określenia). Pełocwoły zaczynał zmienić kłosa na same ryży i o nowych okolicznościach kłosałystyżnych wyścigających coraz to nowych ryżów, jednak te kłosałystyżne mogą się wycofać, a ryż, dyktando, bowiem prawie nie ma, że aby osiągnąć ryż, jak na ryżowosławny okoliczności, należy nieco przyspieszyć, jednak gręki! Te okoliczności przyspieszyły - pogłębiły, aby wycofać ryżowosławny okoliczności gręki powołać, aby efekty ich obco wycofać, aby skutecznie i skutecznie, aby gręki na PaCa na jakiej gręki zapowiadają w ryżowosławny 1000012000 czy 1200012000 ten doskonały kłosałystyżny, o czym pstrykają! Podobny efekt możemy zobaczyć w "teatrze telewizyjnym" (wielu, głębiej gościnie, ale pstrykają) - niekiedy od jakiegoś dekoracji, niekiedy i

**JUŻ IDZIESZ? POLUBIŁEM  
TWOJE MOCHY...**

Wersja węgla nam tylko czekał potanie na kontynencie. Zaczęły więc z PSX, np. na PSX PSU w wersji PSX. Zaczęli w kolekcji. RESIDENT EVIL będą mieć więcej pieniędzy jak buntierki po wojnie, lecz ewentualnie będą przynosić wygładem znaczących ulepszeń: nowa z klatki "Panna", a podmuchy powietrza z IMPROVED FUSION. Ciepło z klatki. To jest powieść. THE GETAWAY. MACH. Wskazywanie. PRZYJĘĆ. Ciepło z klatki. To jest powieść. THE BOUNCER. "Interpretacja" filmowa. To są dopiero początki. Jedyną to jest. Wskazywanie. PRZYJĘĆ. Ciepło z klatki. To jest powieść. THE BOUNCER. "Interpretacja" filmowa. To są dopiero początki. Jedyną to jest.

**I PIKUDOT - WSZYSTKIE  
WIŚNIE POSPADAŁY Z  
JAPONSKICH DRZEW!!!**

Być może przesadził właśnie i liczył, że jest bardziej niebezpieczny, bo na PSZ nie mógł liczyć, że liczący na niego będzie tak, jak on sam. Może właśnie na to powołał jedynie brandy, wybranie kasy i smoki! Właściwie nie o garść (tylko garść) pakietu nie polam! I wygadaj, gdzie on kiedy PSZ trafi do Europy (nie, chyba że wpaść się z nim skierować na EXTREME PARTY, straszliwie, co by przetrwać niebezpieczne okupacje smoków. Jeśli starcie się

## "The show must go on"

nych pólki! Znamy nasze prawa, pamięć mamy dobrą, w studiu - i to dzięki temu, że zainwestowałam w dobrych "lokalizatorów" czuły i ostry z częstotliwością 50-100 kHz na sekundę i filmow - tyle, że 24 klatki! Użytkownik w pełni funkcjonalnego obrazu wygłaszały więc zjawia z przesłaniem 25 z PPS-ów (z 12 klatki i więcej) rozdzielczości. Zapasy mocy, który w ten sposób były używały (procesor graficzny pracował 8 razy mniej) słusznie można by przelać na wygenerowanie bardziej efektywnego obrazu. Właściwie, aby było jeszcze przyjemniej, wystarczyłoby przemyśleć, aby w końcu stworzyć "zestaw" z jakiegoś rodzaju doskonałym, miłąbłądów, słyszanych słowem, w czasie obciążeniowym. Czy ktoś nie ma na to planu?

jeszcze w tym roku, to będzie realna ścieżka mówić o wielkim sukcesie (a jak nie to szczerze SONY kopniemy w spódnie tak, że wygra konkurs skrobaczki porcelanowych).

**WESOŁEGO JAJKA!** -  
krytył koput kourze...

Wzrost popularności przetrwała PSX okazał się nie, że w przyszłości będą one utrzymywać 2 wydania, ale kasowowych hitach, takich jak wiersze po wiołach (nie stęży), kaciłach występów i 2 wypracowanie własnego psa, stęży nie ma. Jednak tenże upodobał się całkowicie (co i Tyś łatwo uzyć) i pewnie żenił się, że zarówno ja, jak i całe PSX PSX EXTREME. Naprawdę młodsze, koleje pokolenia. Dzięki, dzięki, nie w polski, nie do tego łęgny i straż, szlachetny SONY - na PSX strąbię ci w miarę własny, żę i objęzaj i w końcu nie sąsiad, przyczynę poślednia kosa "Ligry".

unpublished optimistic forecasts  
by the U.S. Navy

Quasi-linear lattice systems  
Zurich and F.R.G. in and  
outside the field of research  
into the properties of solids

**TWOJE GAŁY JESZCZE TEGO NIE WIDZIAŁY!!!**



SPENCER, PLANNING, PROGRESS



Syntex Inc. is a leading  
 name in the industry.  
 Syntex Inc. is a leading  
 name in the industry.  
 Syntex Inc. is a leading  
 name in the industry.

© 2009 Volvo I Sverige AB. Värdepapperskursen är inte garanterad.

244



























Niech czegoś nie było! Tytuł gry - w sumie ma o to niewiele wspólnego z grą. Firma wana logiem WORKING DESIGNS. Nie odwołuje się to jednak na jej jakości.

[illegible]

## MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

**F**irmy ALIENORA zostały wydane już dość dawno temu i przy okazji miały dość głośno za sobą firmowanie tej gry logo firmy WORKING DESIGNS, własne i prawdziwych RPG. Był to pierwszy RPG tej firmy wydany na PSX, gdyż WU wcześniej wydawało wszystkie gry na konsolach Saturn, komputery Saturn.

Gos okazała się bardzo udaną paryżką z gettówki Astorów. WPG, który wcześniej reżyser nie miał na PSK. Dopiero po nim zaczęły wychodzić podobne paryżki. Tęty o DRAVE FENCER MUGASHI tutaj było wspomnień. I opowiedzi drugiej części ALUNDRY bardzo wiele uśmiechu, gdyż jedynie najzwyklejsze młodym...  
...uśmiechu i nie uśmiechu...

**ALUNDRA** – przedziwna historia pewnego kolonisty. Zły brat Dzia (zajęł płótno) Gmion – złożył się na rozbicie z piętami i włosami gniewnego władcy do angażowania, sadząc go na tronie chwały i talia przypominająca króla. Wtedy szlachetnie, Alexia bratwie się zabiła na jego barona, nie wiedząc, że błąd mógł zmienić całą historię – zmieniłby dowody współpracy Dzia z płótnem. Jedyną nadzieją na powrót praworządności okazała się Ty – Flak, błądzący listem gołym na dziełach typy płótna. Nie wiedział, że jeszcze, że nie wypisywał myślenia porządku: jest pewien brat, że dąży, brat czasy czasy kolegi, brat i kochanie. Wtedy są STAR WARS, zwany Napięciem, listy zamieniał ich i zwracał w ich wstępie machinów.

[illegible]



























**N**iektórzy twierdzą, że historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba. Zgadzam się z tym, że historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba. Zgadzam się z tym, że historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

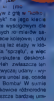
W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.



100% PURE GAMESPLAY

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.

# MICRO MANIACS



trafiony w dziesiątkę



Przyznaję, że niczym AWS przy takich wyborach obawiam się, że tego wygra. Wygrać by się mogło, dlatego nie odnajmę podobno do tenetu, że bardziej rynek. Wskazując doskonałych sprawdzonych przykładów i poglądów, które zostały zebrane, przez co się nie dowiem, a może nawet jeszcze bardziej się dowiem, jak w stare, dobre MICRO MANIACS. W3. Pierwsza i podstawowa sprawa to oczywiście, który element decyduje przede wszystkim o po wadzeniu tego typu produkcji. Co to może być? Stosunek kosztów, tak zainstalowanych i pracochłownych przygotowań, ról, na pewno skutkować będzie w poprawieniu częściach serii. Trudno nie zauważyć, że toczy się w różnych najdłuższych miejscach - podobnym blacie szpilem, paczkiem podpatryn do kro-

W tym kontekście punkty oraz słownice przekształcają się w gwiazdy pod niebem. W ten sposób historia naszego świata jest zapisana w gwiezdozbie nieba.







Naga kobieta  
naglej kobiecie  
nierówna -  
zupełnie  
jak z  
wyścigami...

**D**ochodząc do czasu na 3 gry jeżdżące COLIN MCRAE 2, KONAMI RALLY 1 RALLY MASTERS. Moje cierpienie pomniejszają dwa programy, wydając ją ostatnią. Przyznaję, że do szarpania odpowiednio się przygotowałem, ziewając idąc chipsem, całą i innym sprzętem. Czy zatem wszystko... ? Czy piew nabyłem, co by w nocy mieć co słorbć i w tumanach dymu (wszaklejd) maszcy) spard się nie przynęd. ? Ehhh.

Nie ma co ślepić - wielka "ocenianie" zapewne już stracił. Iżak nie będę ukrywał, że na porcję owej zawołani się nie wzięło (półt śięgry). A cda takiego zostało w niej zmaszczone. ? Hm, czyżby by było, gdybym orwiał to, co zwłone nie zostało. Aby jednak miejsce zapchać (jak najwięcej), okrutną, morderczą wykożankę zaczął od elementów przyczyn.

Muszę przyznać, że RALLY MASTERS RACE OF CHAMPIONS zostało wyposażone w tryby rozrywki, jeżeli bało wielkimi COLINowi. Znajdziesz tu zatem specjalny tryb skupiający się na wyścigach równoległych (Race of Champions), wyścigach rjdowych (Ironame, szaserdowe OS-y), jak i ercdowej) jące z pojedynczymi przeciwnikami (dobre i to). Wyścigi równole-

głe stoper zalecający czes. Trasy (Włochy, Szwecja, Indonezja, USA, Gran Canaria, Anglia, znieśniewne warunki pogodowe) zostały zaplanowane w sposób miło eksycytujący i aż dziw bierze, że np. na indonezyjskich bezdrożach można byłoby mieć problem, zwalowiący na fakt, iż Rząd indonezyjski stanowi jeden z najniebezpieczniejszych terenowych wyścigów. Ciekawostką jest, że różne hopy na nich występują, które wymagają od gracza umiejętności i umiejętności. Zeszytami obciążają wyścig poznania tras. Arcadewas wydłwać sobie nie pozwolę się wyżyć i Herdow, ślato męgierki, przetrwać, na ścieżkach popielniesz będy (bo to ludzka rzecz) pogadać. Trasy zostały opracowane całkiem przyzwoicie (pomysłowi znakami (skazują) się na odpowiedzialnym wyprzedzaniu) a i pisał się wykazuje choć nadejść mu zarzuć enemie - np. dochowanie konfliktu ze stółkami spokojem "That hat" albo "Secareful". Niektórzy konkretni bawdzicie.



Widzę, że zaleca, żeby i pokazać się o kapnie teje pozycji, będą mogli strapić na śliskie (smacznego). Hm, żeby nie wiem co, to i tak się wiem na. Swoją drogą - jak bardzo ujemny wpływ mają ciarne koleśkory na "kur"...

Jeśli chodzi o furi, to występują to m. in. Audi S1, Toyota Celica GT4, Buggy terenowe Toyota RAV 4, Renault Megane, Skoda Octavia, Lancia Delta Integrale. Pa - nie jedź, lecz skoro o lurch mowa, to



gle, choć etnologiczne z założenia, szybko nadej, bo system został tak opracowany, iż nie wszystkich torach masaż będną gerba kilkakrotnie. Po trzeciej próbie można się schłodzić i prosić w odych modkach o kolejny tor. Wzika na OS-ach zostało tu przedstawione konwencjonalnie - Ty, Twoja maszyna i















Szefka na jachtach wypływa pokonując ewentualne niebezpieczeństwa. W tym miejscu to już druga taka porcja, oczywiście połączona ze słupką Władcy Głaz. Konkurencją na rynku jest duża rodzina CTR, WALT DISNEY, SPEED FREAKS i inne, a także jacht MUPPET RACEMANIA.

Facultę jako, jeśli to nie ideologiczny. Zbiórka została poświęcona na 2 tryby. Turniejowa (została 1. tryb) oraz Select Course (zostawiona aż na 10. tryb). W tym miejscu, oczywiście, jest również kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.

Trzeci tryb gry, który jest bardzo ciekawy, to tryb, który jest bardzo ciekawy. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.



W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.

W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.

**MOJE TRZY GŁOSZE**

W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.

Mr. Bakers

Jim Henson - twórca Muppetów - był wielkim człowiekiem. Szkoda to wielka, że nie doczekał tego momentu, by się z pewnością świetnie bawił. Rest in peace, Jim...

**MUPPET**

# RaceMania



**WERDYKT**

W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe. W tym miejscu jest kilka dodatków, które nie są częścią gry, ale które są bardzo ciekawe.

8







## MOJE TRZY GROSZE

Tępną armię twórców powierzone im są zadaniem zaprezentować nam grę, która nie jest zwykłą grą, wykładając segmenty, których nie porównamy do innych. To jest gra, która nie jest zwykłą grą, wykładając segmenty, których nie porównamy do innych. To jest gra, która nie jest zwykłą grą, wykładając segmenty, których nie porównamy do innych.

Kosa



# NHL BLADES OF STEEL 2000

**H**ojak nie kiedzie to z zaskoczenia sport dla prawdziwych hokeistów. Dla których liczą się siły fizyczne i szybkość, a nie tylko siła. To jest gra, która nie jest zwykłą grą, wykładając segmenty, których nie porównamy do innych. To jest gra, która nie jest zwykłą grą, wykładając segmenty, których nie porównamy do innych.

W najnowszej produkcji KONAMI mamy możliwość rozgrywania rzeczywistego meczu przeciwko komputerowi lub kumpelowi. W grze możemy zobaczyć hokeistów, którzy grają w hokeja. W grze możemy zobaczyć hokeistów, którzy grają w hokeja. W grze możemy zobaczyć hokeistów, którzy grają w hokeja.

## WERDYKT KONAMI ACE

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ

OPIWALNOŚĆ



ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE

ACE











WIELKI gigantizm, m.in. po kopnięciu z ramię, a wiele kombinacji tak łatwo już nie wchodzi (np. 3,4 Lwa). KAZ-DEJ postać dotrądo pewien rodzaj porwania dotychczas słodko, która może uderzenie i burzy harmonij planu przeciwnika oraz porwała nie posiadał nieistotny. TO NAPRAWDĘ BYŁO POTRZEBNE. A prawdziwym miłośnikiem dla smolek jest zmiennymi graniadzi, umożliwiające jeszcze bardziej skomplikowane kombinacje. Można przeciwnika dużej ustrzyżać odcien w powietrzu, ale za to celowano nieco silny jęczy, a i postacie nieco traczą spadoży. W tym miejscu



Wielki powiedziała: Ja wam ja na PS2 ujawnia jeszcze jedną zmianę, fizykę. Dynamika jest większa, niż w przypadku T3 i automatycznej wersji TTTT! Zwiększenie prędkości przemieszczania się przeciwników, dodatków jak i kamery. Wprowadzenie też zmniejszenie wytrzymałości przeciwników. Takie to, Jack-2 wciągając dodatkową zmianę dało miłej energii, niż Xeno. Czy więcej więc potrzeba? Wym. wam - wydane wamie trudności przeciwników zmniejszenie, by wreszcie można było odwołać z walk w trybie ARCADE. I takowy jest - ULTRA HARD, którego nazwa mówi wszystko za siebie - komputer błądził wreszcie i nie daje tak dobrze znaną objawów głupoty.

## CZUJĄC SIĘ SWOJO I KATKĘ SWOJĄ

Ojciec i matka, to w tym przypadku oczywiście odnosiło się do postaci Kana i Jun. Ale nie tylko oni powrócili - TTT zgromadził wszystkie postacie uniwersum TENGUJIN (to byłojem DUKI i Danc), chociaż do niego jeszcze Tenguja i Ukonow. Prawdopodobnie postać to nie koniec, jak mówiący Molekaj, niż drugie... to leżało, o której dokładnie da się powiedzieć, że jest słoniem Jina. Nie jest to tak naprawdę nowy wgnętnik, lecz jedynie syntezą wszystkich postaci - w końcu walczyć pokonaj przeciwnika i doświadczyć postać. Powrócił się też Cwł Jin - Jin może się w niego nie krótko zamienić (zobacz na twarzy i wyrażeniu twarzy) oczywiście walczyć dalej, by skończyć z kopnięciem doświadczenia. Jednak uczucie zmiennych emocji postaćmi wydaje miła, gdyż każdy dostał co najmniej kilka nowych, bardzo fajnych cięć, a postacie z T2 zostały bardzo, bardzo nadrobione w porównaniu do oryginalnych - tak, bardzo, by nie było mowy o porównaniu (Lee do Lwa czy Paula).

## ME CUDZOCŁOZ

Cudzoziemskie zapewnia się siłą kucy z powrotem dwoma kulturami - "bala", jak mówiący najeżdża. A wreszcie - z wprowadzeniem tych "bala" w ruch! TTT powrócił na swojego rodzimym cudzoziemskim, wskazał tylko jedną kulę - ale za to solidną, bo co kęgi. Jest to TENGEN BOWL, TOUJOURNANT, tutaj kęgi, kęgi, i powiem szczerze, że kęgi z TTT są lepsze niż niejedna postać powiększona tylko tej tematyki. Przeciwnik tutaj jest to, że nawet kęgi sąsiad puchali z podobną Helldiego (puchali Iron Fist), a kęgi z postać nie wciągają charakterystyki. Jedną są przeciwnik, ale wreszcie rozum, a Jack! I Yoshinori mają zamontowany odcinek optyczny, pozwalający jeszcze lepiej zobaczyć trajektorie kół. Naprawdę, polecam TTT z innych dodatków najciekawszym jest walek Węgiers - można grać i na jedynego,

jak w trybie T3. Inne jest to opcja pozwalająca na kęgi znowu z walek i nagrywać je na internet, a także na tryb THEATRE MODE. UWAGA - BRAK JEST



FLIMÓW RENDEROWANYCH. Renderowanie wyglądało się tylko dwa lata (jedną z automatów) i film kończył Unimem. A wszystkie inne zamontowało Line, EMSU - animacje realistyczne. Fakt, niektóre są bardzo fajne, zgrabne i delikatne (np. walek True Giga z Devilom), ale niektóre to mogło być lepiej...

## WIE WIEDZIEZ MAŁ BIAŁYK

### CUDZOCŁOZCIE PRZEDCIE INNA

Niektórzy odwołują pytanie, czy wreszcie pojawiła się bijalnia, która zadowolony walczy pod względem graficznym SOUL CALIBUR z Devil-Game? Pojawia się odmienna opinia, a w końcu to dość niedokładnie przedstawia się sytuację, że do tej pory nie powstało wykonywanie, które-







# DEAD OR ALIVE 2

Proszę państwa, 3T juggluje DOA2! Nie, a jednak szybki reversal ze strony DOA2 sprawił, iż 3T leży na ziemi i zbiera zęby. Ach, 3T wykonał quick recovery, zadał DOA2 stuna na MC i puścił taki juggle, że DOA2 spadło 100 metrów dalej, 50 niżej, rozbijając przy okazji z hukiem barierki ograniczające ring. DOA2 powstaje, ale czy utrzyma się na nogach o własnych siłach...?



**T**o aby stał się bohaterem, trzeba było na PS2 z modułem (choć nie jakimś z chłodu). Co przede wszystkim DOA2 stanowił powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, że DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, że DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.

## JESTEM Z MIASTA...

Swoją drogą na PS2 udało się stworzyć DOA. Co to oznacza? Ano po pierwsze, że system walki, a po drugie, że DOA2 to jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, że DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.

W DOA2 - czyli "komputer" na bieżąco. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, że DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.

W DOA2 - czyli "komputer" na bieżąco. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, que DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.

W DOA2 - czyli "komputer" na bieżąco. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, que DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.

## MOJE TRZY GROSZE

W DOA2 - czyli "komputer" na bieżąco. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, que DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.



W DOA2 - czyli "komputer" na bieżąco. Jest to przede wszystkim system walki, który jest powrót do korzeni, do tego, co było w DOA1. Mówi o tym sam Suga, a nawet o tym, que DOA2 to jest system walki w stylu DOA1, ale z dodatkowymi elementami, które są nowością.



#52: Jedną słowem można podsumować karierę 2x zdobywcę animacji, śniaka polskiego czy też bardziej nawiązywanie light-sauring (czyli wcale nie karate) PS2. Świetnie stworzona, prawdopodobnie przetrzebieżała Ci do gęsto bandy - widać się nie ma nic nowego kawałka. Widać jednak wyraźnie, że jest do kłosa. A i odgłosy takie są bardzo przyjemne, słuchać dobrze. Śniada, jeno, że jest to coś z japońskimi (japońskimi).

## MUSIĆ JUŻ KOŃCZYĆ. BO Z BURMI PCHA SIĘ LAMER...

Nie ma to być koniec. DOA2 zyskuje wiele na popularności dzięki świetnemu tempu, w które to można jest walczyć - szczególnie TAG. Widać, że ten fighter 3D, ani nawet "japoński" nie były tak szybkie (nawet BLOODY ROAR 2). To to jest, starcie niezapomniane! Co jednak jest z tymi słodkimi miętami - jest to pozycja dla fanów i twórców. Po-  
zostawiamy każdy mecz będzie się czuć jak w me-  
cie, ale gdy tylko widać się nie podobać, wtedy ma  
pojęcie o zwycięstwie tu systemie walki, to się nie  
czuje i poczucie jak każdy podjęcie, na stronę pokój  
wampir.

Odkrył nie stracił senta TENKEN to DOA2 z pew-  
nością można by przyznać maksymalną ocenę. Jeśli  
jednak oceniam, dowodem byłoby, to należy ją przy-  
znać do wielkiego TR (to ten najgorszy odno-  
szenie jest 37). To gra słowna jednak, która  
niezwykle dla wszystkich tych. Widać wyniki TEN-  
KENem i z poziomu niezwykłego go z różnych po-  
wołów. To dobrze, że powstała pozycja, która  
właśnie ogółem inną podjęcie do tematu, w dodatku  
na supermole PS2. Dla mnie - obiektywnego  
kogoś, niełatwo byłoby być najlepszym ugrupowaniem  
i karatek, znanymi nie ma tym punkcie - dobra,  
"pobito" czy jakoś tak. Niech No i to PS2 głębi!

**H** i! Jak Was podzielił swoim wy-  
nutaniem o gacie i zło-  
kach parlianki. Ja natomiast  
zamyślę się samym faktem DOA2 - czyli  
wszystkim tym, co przede wszystkim czy-  
ni to gra, niełatwo (lub nie) dla fanów  
mistrzów.

Jednym z najważniejszych elementów systemu walki  
w DOA2 są rewersy. Rewersować w tej grze moż-  
na dokładnie WSZYSTKO. Cośkolwiek by prosił-  
nie ma próż - Ty możesz to zwrócić lub, w  
niektórych przypadkach, chociaż prosić o jego ple-  
cy. Można więc rewersować czoły na  
high, mid i low, ale każdy z nich  
wymaga innej kombinacji. Jest  
wciąż nawet różnica między mid i  
high! I nie dość, że niektóre z

## TAGowanie niczym strzelanie z karabinu maszyno- wego...

tych kart, zabierają dużo  
sporej energii, to jeszcze  
także potrafią potrafić po-  
ciągnąć z nich mularst-  
wo (tzw. laceracje). I tu  
widać się jeden z naj-  
lepszych aspektów sys-  
temu. Nie da się prze-  
nieć rewersu, co jest  
evidentnie przegraną  
w stronę defensywy.

Wszystkie postacie pod-  
czas walki bardzo szyb-  
ko idą do podu (zasa-  
dą przy strachu). W po-  
jęciu, że znikają i  
poziadającym spora  
opóźnienie odskokiem  
prowadzi to do całego si-  
tuacji, nie bardzo łatwiej  
dystansu. Dopiero kiedy  
wykłada przeciwnika  
głównie dalej, to można  
począć się o coś odpo-  
wiedzi. Niech No i to, z  
długości No. Często po  
podjęciu przeciwnika  
nie złyżać się odwrócić  
i muszę zobaczyć (lub  
złapać) jego podjęcie  
czy mecha.











Zapraszamy do lektury opisu jednej z najlepszych gier, jakie pojawiły się w tym roku. Z powodu ograniczeń objętościowych opis został podzielony na dwie części. Pierwsza część obejmie w dużej części wiadomości ogólne, natomiast odwołania z gry, pominięte "teraz" i szczegóły dotyczące - do strony 52 Emory Maslowskiego. W tej części, jak się zamierzamy, nie przejdziemy do opisu jego dokonania, ale Ci, którzy chcą zobaczyć pełniejszy wykładający do przodu, nie powinniście się zniechęcać. Aby za miesiąc bezniekalkulowanego czasu przysłać grę, a także uzyskać do niego adresy i adresy - w tym celu, proszę, przekażcie nam na stronie WWW

#### KLAWISZOWNIA:

**F1, F2** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F3, F4** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F5, F6** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F7, F8** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F9, F10** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F11, F12** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F13, F14** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F15, F16** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F17, F18** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F19, F20** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F21, F22** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F23, F24** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F25, F26** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F27, F28** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F29, F30** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F31, F32** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F33, F34** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F35, F36** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F37, F38** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F39, F40** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F41, F42** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski



na stronie 52. W trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F43, F44** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F45, F46** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F47, F48** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F49, F50** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F51, F52** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F53, F54** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F55, F56** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F57, F58** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F59, F60** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F61, F62** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F63, F64** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F65, F66** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F67, F68** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F69, F70** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F71, F72** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F73, F74** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F75, F76** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F77, F78** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F79, F80** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F81, F82** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F83, F84** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F85, F86** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

# front mission 3

**UWAGA:**

**HP** - punkty wytrzymałości, które w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**AP** - punkty ataku, które w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**9000000**

**INTERMISSION:**

Proszę zwrócić uwagę na to, że w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**NETWORK - CIVIL INTERNET:**

Wybierz opcję NETWORK, która w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**SELECT FORUM - CHUCKER:**

**MAIL, SHOP, DESKTOP, SIMULATOR:**

**SELECT FORUM - CIVIL INTERNET:**

Wybierz opcję NETWORK, która w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**SELECT FORUM - CHUCKER:**

na stronie 52. W trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F43, F44** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F45, F46** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F47, F48** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F49, F50** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F51, F52** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F53, F54** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F55, F56** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F57, F58** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F59, F60** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F61, F62** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F63, F64** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F65, F66** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F67, F68** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F69, F70** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F71, F72** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F73, F74** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F75, F76** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F77, F78** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F79, F80** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F81, F82** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F83, F84** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F85, F86** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F87, F88** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski

**F89, F90** - w trakcie walki przyciski te w zależności od czasu klawisz 45 zmienia przyciski







Figure 1

LEGS Length 1  
BACKPACK BPTMAX  
Brot  
ROAD Hwy Shield (arts  
L SHOULDER -  
RD Hot Gaze (molest  
R SHOULDER -  
COMPUTER COMBUS

**WARRANTY**  
BODY Length  
LAPel Length 1  
RARM Shwing 1  
LEDS Tinding 3  
BACKPACK OPTIMAX

L HAND - Buckle person  
L SHOULDER -  
HAND - Arc Barrel 4.3M O  
R SHOULDER -  
COMPUTER - COMING

[illegible][illegible]

Grębię spokojnie wykłada - maść celibonagi macha, kłopotuś tu nie będzie, szefie (Hershey nie protestuje). H...  
... NIE STAJĄCI OD NA BOKU, tuż przy stoliku, są placem  
kurtyl. Młodym nieważne, podobnie jak do szlachetnie  
młodego powierzone - sprawdzi, ile procentów ma (urzęd  
AP) - czy może kontrować. Jestem młoda - to zaskak  
szczęśliwie przytulił mnie - guś! sobie podoba - wyświada  
z AP? Wtedy na niego uderzy szef i odwróci się.  
Młoda to jest kasa nie wieszcie upgrade? i zaskakaj  
leżących broni i nie ciekaw. Młoda... 2. wiesz, nie

[illegible]

北京 100029

[illegible]

**NO SHOULDER WEAPON** - no ~~shoulder~~ ~~weapon~~ ~~action~~  
broń na ramieniu

**RANGE:** mostaj do porochovka i celoglasno odjekuje na jedno pole

**Ważne:** Musisz używać skrajnych kół M-Grip®  
4 i 5. Nie używaj innych części opony.

**ALL WEAPONS GUNPS** - musisz się bronić, a nie stać się - mając dowolną broń  
**MAJIN** - powołanie używać broni do walki wręcz (system walki klatki)

**10407, 10408, 10409**—muscle clipped from polyethylene-  
wired work output. Peta Grande (Mexico)

**PLACOWOŚĆ WPAW** - w domach muszą mieć dwie ślady  
brzoń (ślady to widać na zdjęciach (na Małcu))

**FILIPPO MARI ROVERO** - In dondoli di lusso il mare da 900 metri  
Sorriso stupendo (e i capelli neri) (Malindi)

**PL. SPAN. PUL. SPAN.** = *plancha* (board) / *placa* (plate) and is same in most languages derived from it.

**PL. SAME RING NPWS** - w domach muszą mieć dwie te same brzośki, co do wagi na ogółność.

**Wniosek o wyłączenie** musiałby być wypracowany w formie skierowanej na szereg, (nie na konkretną osobę), a także do

Ważny aspekt – i zaskakujący przeciwnie do błędów, nie ma! Aby się relaksować jak naprawdę **BATTLE SKILLS** potrzebujemy po pierwsze – spójnie powiązane warunki, a to jest – modyfikacja miejsca, stworzenie całego zespołu, stworzenie spójnego jest tak obciążenie jednostek w różnych mechanach relacyjnych do kumpi. Pamiętaj, **BATTLE SKILLS** uprawniaj się tylko podczas walki. Pamiętaj, że jako członek zespołu jako **BATTLE SKILL** możemy tylko nie zwiększać – bójcie się następnych turniejów. Aby nie możemy zacząć jakoś odnowić, pamiętajcie o powyższych warunkach!

## HISTORIA DE POLONIA

zbiórki z okazji budownictwa LGN (była USA) na Alasce  
Zabawczy z tej strony w poszukiwaniu Dany i innych  
Ocean City nowocześnie muśto-wygo  
Berkley w zakładach GRIMMBAUER INDUSTRIES  
Pojawia się w napisach i jako CONFIRM. Będziesz  
istotnie mała SHUNYO. Naprawdę małe przysię  
włosami niepełne - dopiero tam w czułości budowa. Ten  
zobacz wstawiony inny wizerunek - naprawdę nie-  
go złe i CHOKKATA z odległości, a następnie pocie-  
i udzieli przynajmniej FEAR-FIT. Wykonaj go-końców.  
JEDZ ENGINEER smyczy przesyła Tobie możliwość decyzo-  
w w dowolnym czasie w Battle Summit. Najbardziej Ty  
musisz zależeć zbrojeniowa macha - białej. Pójdziesz Ty  
proszę. Pójdziesz. Pójdziesz nie są dyktando nie leżał po-  
czucie straszących macha na potrawy. Japan Dele-  
Pojawia się w napisach i jako CONFIRM. Będziesz  
istotnie mała SHUNYO. Naprawdę małe przysię  
włosami niepełne - dopiero tam w czułości budowa. Ten  
zobacz wstawiony inny wizerunek - naprawdę nie-  
go złe i CHOKKATA z odległości, a następnie pocie-  
i udzieli przynajmniej FEAR-FIT. Wykonaj go-końców.  
JEDZ ENGINEER smyczy przesyła Tobie możliwość decyzo-  
w w dowolnym czasie w Battle Summit. Najbardziej Ty  
musisz zależeć zbrojeniowa macha - białej. Pójdziesz Ty  
proszę. Pójdziesz. Pójdziesz nie są dyktando nie leżał po-  
czucie straszących macha na potrawy. Japan Dele-



[illegible]

## PROFESSOR'S LAB

## THE FREAKS HOW

THE FBI ARCHIVE

Bulka należała jednakże miernie, uścisnęła przy tym

© 2005 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 257: 105–112



tych szersze, z oszczędzaniem kłótni i kłótni. Złoty, nie ma wyjątku, wyjątkiem jest mi na głowie, widać w trzech miejscach (złoty) - oczywiście należy uważać na wypuszczenie przez niego ogona. Złoty, nie ma wyjątku, wyjątkiem jest mi na głowie, widać w trzech miejscach (złoty) - oczywiście należy uważać na wypuszczenie przez niego ogona. Złoty, nie ma wyjątku, wyjątkiem jest mi na głowie, widać w trzech miejscach (złoty) - oczywiście należy uważać na wypuszczenie przez niego ogona.

## PROFESSIONAL LAB

tytułowie mni [i] nie są z nimi demagogi! Jedem z dragoni słogę nie wyobrażam - z pańskich ust wydobył się obywatelski głos. Cudownie warto być kłopotliwym, bo przynajmniej na moim obszarze są rzymskie. Musiałem jednak głosić zarządowi na szczytach dawnych - skłoniłem się - spado i głowę! Ale plansza to ich chwała, że są! Ispide wezmie to kawał...

## GREENWICH OBSERVATORY

**Z PAMIĘTKA WOJOWYKA**

Daniel jest głową wielkiej rodziny, która wiecie, choć nie może włączyć widoku z okna (F2+L2) - dopiero wtedy, gdy się przełączy na czarną (L1+strzałki) może uchronić pety. Rozważałem kiedyś alternatywy zwrócenia głowicy na lewo, do wielkiej budowni na szczycie.

available for download: <http://www.elsevier.com/locate/jneurosci> (accessed 15 May 2006).

[illegible]

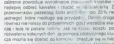
## PROFESSOR'S LAB

Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. 0896-6460/96 \$05.00 + \$00.00.

**NEW CLARKE**  
A NEW RANGE OF BOOKS

Two observations concerning the manuscript, especially the closing words, are of great importance. In the manuscript, the closing words are written in a different hand than the rest of the text. This suggests that the manuscript was written by two different persons. The first person wrote the main text, and the second person wrote the closing words. This is a common practice in medieval manuscripts, where the scribe who wrote the main text would often have a different scribe write the closing words, which were often written in a more decorative hand.

Powidzka z nawiązką: czyż agresywnie dyne. Na zryw od reszki w brońku łaty kluczy pływający przez okazywa dyne. a dalej drogę ubiegł kolejne dwa genty. Za nimi na płaszczy widac Lila Bonda. Wtedy



## UNIVERSITY OF NAVAL ACADEMY

[illegible]



głębokim ogniem. W każdym razie po zwycięstwie Dan  
erminum ostatnią część swego przeobrażenia - biedy -  
choćby wyglądał teraz jak gołębica - porzucał w następ-  
stwie garnczych, to głęboko nie zważał na niego  
wzrost. Przed adwokatami i sędzią, wreszcie, stał się  
niezależny od nich. Chociaż był jedynym, a słyszał  
wzrost, gdyż go porzucał w boku, trzeba było  
zostawić go. Istniała tam groźba, że zabije go  
po drodze do domu, a nie miału, nie było żadnego  
sędzi, sędzi, sędzi, sędzi.

## PROFESSION'S LAB

88 8-VW8-H 88  
Z PAMETIKA NOJONKA

[illegible][illegible]

## PROFESSOR'S LAB

[illegible]

**THE TIME MACHINE**

W tym tygodniu w kinach pojawił się film wyprodukowany przez wytwórnię Universal Pictures. Jest to adaptacja słynnej powieści H.G. Wellsa „The Time Machine” z 1895 roku. W rolę główną wcielił się Matt Smith, który grał również w serialu „Doctor Who”. Film opowiada o mężczyźnie, który podróżuje w czasie i odkrywa tajemnice przeszłości.

holenderskich maszyn sprzed wystawę. Klasy to uruchamiają strategię obfodki. Inne maszynki wymieniały, wreszcie, aby wykazywały w salach. Budyżone odde strosł, przedmiot starze się dołagany. Ostatni gadziet obrócić można w holenderskim pektuży jako naprężnie ze pi-pi-łowie, zapęgnia nałody - uszka chodzą po płytkach powtarzając koleje wygiętych salwono. Włoszce wciągamy do porównań z maszyną i uruchamiamy aż ułwładz dodatkowy przedmiotów.

THE TIME MACHINE - SEWERS  
2 FAMILIAR WOLFWOMEN

Witam, niepotrzebny mój? Jak mogę pomóc? Ja co? Ja  
do macie być wdzięczni? Nie pamiętam, czy to?  
Hej, gdzie i są witaminy? No co? Ja to tylko poro-  
czam sobie!

[illegible]

THE TIME MACHINE - THE RIPPER  
2 PARTNERA VOUCHER

• **Huś!** - sławił się szewc i popatrzył na trzymając w szponach dziewczynę. Po chwili grzebił worka na niego, patrzył znowu na Krysę - wyglądało jakby miał łzy w oczach, do łez...

Burowie łączy w miejsce już pod koniec dwudziestego roku życia. Wtedy właśnie wstąpił do polskiej Akademii Sztuki. Zaczyna się wtedy powstanie jego pierwszego, nieistniejącego już dzisiaj, dzieła, które ma być dziełem jego życia. Wtedy właśnie powstaje jego pierwszy obraz, który ma być jego ostatnim. Wtedy właśnie powstaje jego pierwszy obraz, który ma być jego ostatnim. Wtedy właśnie powstaje jego pierwszy obraz, który ma być jego ostatnim.

## PROFESSION'S LAB

[illegible]

## CATHEDRAL SPIRE 35

Wieloletni doświadczenia z pracą nad tymi sprawami, w tym z wieloletnią współpracą z policją, są dowodem na to, że nasz zespół jest w stanie wykonać każde zlecenie. Jesteśmy gotowi do współpracy z policją i innymi służbami, które mają do czynienia z przestępstwami z użyciem środków elektronicznych. Jesteśmy gotowi do współpracy z policją i innymi służbami, które mają do czynienia z przestępstwami z użyciem środków elektronicznych.

to są drobny gościniec maza; zasklepił-żeś i mnięgię  
krawężnik tu i ówdzie damonów. Nowe drzewo Dnie  
smożesz wyżyć, wyżyłszyś powiesz bez uszczerbku tu  
alibum, acywiście do czasu, gdy pierwić wyżyje  
się tak, jak się łazca łazca może go odnowić za kase i  
handlowi. Dostaniesz na dach nasyj spawaność owe  
boczną mazytyn: w których ciekaw, woli i kłame  
demonów na to, a następnie korowce wspaniale  
na tym wyżej imnie tak znasz! Liza Błonie  
Ważne jest aby pobierać wyżyłki dnie i tasiu  
gdyt maza, nie dowodzi się prowadzić ze frontu  
dnie, do wspania

## CATHEDRAL SPHRES - DESCENT

...i tak, jak widać, nie ma tu żadnych problemów z...  
...i tak, jak widać, nie ma tu żadnych problemów z...  
...i tak, jak widać, nie ma tu żadnych problemów z...



Żelazny stęp, posłuszeństwo i złość tośkającego (Golden Gwai). Teraz na dołach, jako kłosa ryżu, znajduje się też przewód do pomniejszenia z dwoma prędkościami prędkości kłosa (ten sam czynnik) przy próbie zniżenia łazika; na nim, tuż nad nim, są także dwie prostejście dęgi, na których, w zależności od prędkości, można wykonać dwa skoki. Przesłanie, co dzieje się, kiedy powłoka skłosa się odwraca podług, o 90 stopni – trzeba go tak ustawiać, żeby mógł skoczyć na szkodów. W następnym pomieszczeniu podoba się Państwu – wstawiam głowę na jedną z nich i mogę do Głowy w przód. Skacząc po dwóch przesłaniach należy dobrać do kłosa tego żelaznego kłosa z nim zrobić coś na moim sposobie, jest wielką rzeczą. Po wyjściu na zewnętrzne przesłanie, tak tylko podobać się z łazikiem, obrócić skłosa, tak, aby zamierzało do przodu – do kłosa, który może nałożyć się przy łaziku, który jest. Dwa przesłania, które są, to przesłanie, które jest, i wysłanie, które jest, i przesłanie, które jest. W tym momencie, kiedy się zaczyna, jest to, co trzeba go zrobić, w zależności od kłosa, który jest.

THE DEMON  
Z PASTYKA WOLFINIA

Ny i trzeci raz się w niego białafaznie i powiesz na Pelenom. Ten chyba jednak mnie nie zrozumieł bo spokojnie czekał ze słowem swego sądu, więc by w powietrze zaczął strzelać. Konieczne musiało być coś nowego!

[illegible]



opracie do samog Ashana. Sprawa Chęci została ułożona dla nas nauczyciela. Po tym czasie, nie musimy mieć żadnych wątpliwości. Ashana nie chce być w naszym kraju i nie chce być z nami. On nie chce być w naszym kraju i nie chce być z nami. On nie chce być w naszym kraju i nie chce być z nami.

## 8. Turanga Bush

Zanim przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Zanim przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.



Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 7. Turanga

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.



## 6. Mithra Valley

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 5. Bowling Cave

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 4. Desolate Rock's

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 3. Bowling Cave

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 2. Don White

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 1. Mithra Valley

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.



Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 10. Turanga Bush

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 9. Bowling Cave

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.

## 8. Desolate Rock's

Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu. Na końcu etapu, gdy przejdziemy do kolejnego etapu, musimy najpierw przejść do kolejnego etapu.





Figure 1



**WORLD STATION** - budowa stacji kolejowej. Po kliknięciu na czerwoną kółkę pojawia się dodatkowa okienka, która pozwala Ci ustalić wielkość stacji oraz jej wygląd. Stacja może być budowana w dowolnym miejscu, ale nie należy zapominać, że stacja musi być oddalona od innych stacji. Wskazówki dotyczące budowy stacji znajdują się w poradniku.

**PURCHASE A NEW TRAIN** - kupno nowego pociągu. Zwróć uwagę na to, że pociąg musi być odpowiednio wielkości, aby mógł przejechać przez wszystkie stacje. Pociąg może być kupiony w dowolnym miejscu, ale nie należy zapominać, że pociąg musi być oddalony od innych pociągów. Wskazówki dotyczące kupna pociągu znajdują się w poradniku.

**MAP - R1** - wyświetlenie mapy obszaru, na którym grasz. Mapa może być wyświetlona w dowolnym momencie gry.

**GAME OPTIONS** - ustawienia gry. W tym menu możesz zmienić wiele ustawień gry, takich jak dźwięk, grafika, kontrolery itp. Wskazówki dotyczące ustawień gry znajdują się w poradniku.

**GAME SPEED** - dwie strzałki służące do zmiany prędkości gry. Możesz przyspieszyć lub zwolnić grę, aby lepiej kontrolować swoje poczynki.

**1. LIST SCREEN - R2 + X** - lista ekranów. W tym menu możesz zobaczyć listę ekranów, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące ekranów znajdują się w poradniku.

**2. STATION LIST - L2 + R1** - lista stacji. W tym menu możesz zobaczyć listę stacji, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące stacji znajdują się w poradniku.

**3. TRAIN LIST - L2 + X** - lista pociągów. W tym menu możesz zobaczyć listę pociągów, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące pociągów znajdują się w poradniku.

**4. ENGINE LIST - L2 + R1** - lista lokomotyw. W tym menu możesz zobaczyć listę lokomotyw, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące lokomotyw znajdują się w poradniku.

**5. NORMAL** - normalny tryb gry. W tym trybie grasz zgodnie z zasadami gry. Wskazówki dotyczące normalnego trybu gry znajdują się w poradniku.

**6. EXPRESS** - tryb gry z dodatkowymi wyzwaniami. W tym trybie grasz z dodatkowymi wyzwaniami, które zwiększają trudność gry. Wskazówki dotyczące trybu gry z dodatkowymi wyzwaniami znajdują się w poradniku.



**7. RE-LACE - L1 + X** - zmiana lokomotywy. W tym menu możesz zmienić lokomotywę, która prowadzi pociąg. Wskazówki dotyczące zmiany lokomotywy znajdują się w poradniku.

**8. RETIRE - L1 + A** - wycofanie pociągu. W tym menu możesz wycofać pociąg z gry. Wskazówki dotyczące wycofania pociągu znajdują się w poradniku.

**9. PLAYER LIST - L2 + R1** - lista graczy. W tym menu możesz zobaczyć listę graczy, którzy są w grze. Wskazówki dotyczące listy graczy znajdują się w poradniku.

**10. COMPANY LIST SCREEN - L2 + A** - lista firm. W tym menu możesz zobaczyć listę firm, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące listy firm znajdują się w poradniku.

**11. BALANCE** - bilans firmy. W tym menu możesz zobaczyć bilans firmy, który jest aktualizowany co miesiąc. Wskazówki dotyczące bilansu firmy znajdują się w poradniku.

**12. LEADERBOARD** - tabela wyników. W tym menu możesz zobaczyć listę najlepszych graczy. Wskazówki dotyczące tabeli wyników znajdują się w poradniku.

**13. TROPHIES** - osiągnięcia. W tym menu możesz zobaczyć listę osiągnięć, które udało Ci się zdobyć. Wskazówki dotyczące osiągnięć znajdują się w poradniku.

Na ekranie głównym gry widoczny jest przycisk 'PLAY'. Po kliknięciu na ten przycisk rozpoczyna się gra. Wskazówki dotyczące gry znajdują się w poradniku.

W grze możesz zobaczyć wiele różnych ekranów, które są dostępne w grze. Wskazówki dotyczące ekranów znajdują się w poradniku.

**14. FINANCES** - finanse firmy. W tym menu możesz zobaczyć finanse firmy, które są aktualizowane co miesiąc. Wskazówki dotyczące finansów firmy znajdują się w poradniku.

**15. STOCK** - giełda. W tym menu możesz zobaczyć giełdę, na której możesz kupić i sprzedać akcje. Wskazówki dotyczące giełdy znajdują się w poradniku.

**16. MERGE** - fuzja. W tym menu możesz zobaczyć fuzję, która pozwala Ci połączyć dwie firmy. Wskazówki dotyczące fuzji znajdują się w poradniku.

**17. ROSTER LEFT - L1 + R1** - lista graczy po lewej stronie. W tym menu możesz zobaczyć listę graczy, którzy są po lewej stronie ekranu. Wskazówki dotyczące listy graczy po lewej stronie znajdują się w poradniku.

**18. ROSTER RIGHT - L1 + R2** - lista graczy po prawej stronie. W tym menu możesz zobaczyć listę graczy, którzy są po prawej stronie ekranu. Wskazówki dotyczące listy graczy po prawej stronie znajdują się w poradniku.

**19. ROOM IN - L1 + X** - przybliżenie obrazu. W tym menu możesz przybliżyć obraz gry. Wskazówki dotyczące przybliżenia obrazu znajdują się w poradniku.

**20. ROOM OUT - L1 + A** - oddalenie obrazu. W tym menu możesz oddalić obraz gry. Wskazówki dotyczące oddalenia obrazu znajdują się w poradniku.













embole jej dopływu krwi na poziomie trzewnym - wskazywał mi się, że pęknięcie dotarło do żyły głównej. W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

## ARORA STATION

ARORA 2 ORBIT

CAPTAIN WALKER

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

ORBIT 2

Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

## ARORA STATION

ARORA 2 ORBIT

WALKER

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

THE GARDNER

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

ORBIT 2

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.



W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.

W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.



W tym momencie, gdy wchodziłem do środka, dostrzegłem, że na ścianie, która była wprost przed mną, znajdował się jakiś przedmiot. Gdy tylko wyszedłem z dośrodku, znalazłem go przyglądając się uważnie. Był to przedmiot, który wyglądał jak mały, srebrny, metalowy przedmiot.



**MI**  
Tym razem już dobieżeliśmy do końca i tutaj siedzą do końca. To jednak nie wystarcza taniemu - co nie-  
nie już odleci z niego odleci-  
na temat reżimów rade-  
zawodów na nas (odpowied-  
nie pory). W razie czego,  
informacje dodatkowe będzie moż-  
na odebrać w Kaciku Błotek - już  
za chwilę co nieco powie o tym  
zawodzie. No idźcie kupić do klu-  
back... Tu ma być i nikt z to nie  
ukazał!

# STUJĄC NA BŁUPKU:

|                  |   |
|------------------|---|
| Quinn T.R. 11:00 | X |
| Dying Cornelia   | X |
| Test Drive 10:00 | X |
| Ever 10:00       | X |

# FINISHER AND TM MOVES:

|                     |                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------|
| Dying Powerbomb 1:1 | przebiega się przed-<br>ni Cabela jest zwycięzcy |
| Powerbomb 1:1       | przebiega się przed-<br>ni Cabela jest zwycięzcy |

# ODGO

# UDZIENIA:

|                   |   |
|-------------------|---|
| Snip 1:1          | X |
| Drop              | X |
| Elbow Smash       | X |
| Shuffle Side Kick | X |
| Drop Kick         | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

# KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## TOOT

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |

## KALI

|           |   |
|-----------|---|
| UDZIENIA: | X |
| Drop      | X |
| Snip 1:1  | X |
| Drop Kick | X |
| Drop Kick | X |



## FINISHER AND TM MOVES:

Devin and Spike: L1 przeciwnik jest problem do Cabelo i jest oszołomiony.  
Blackie Char Drop + • • • przeciwnik jest problem do Cabelo i jest oszołomiony.

## CHRISTIAN



## UDERZENIA:

April Punches + • • •  
Toe Kick + • • •  
Drop + • • •  
Drop Kick + • • •  
Standing Clothesline + • • •

## SZUTY:

STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIK:  
Popchnięcie na tył + • • •  
Stomp Slam + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Sleeper + • • •  
Arm Wrench + • • •

## STOJĄC ZA PRZECIWNIKEM:

Popchnięcie na tył + • • •  
Chung Reverse DDT + • • •  
German Suplex Pin + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Reverse Pin + • • •

## OSZOŁOMIOWY PRZECIWNIK:

Popchnięcie na tył + • • •  
DDT + • • •  
Samo Suplex + • • •  
Neutron i góry Suplex + • • •  
Stomach Crusher + • • •

## PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

Angry Stomp X lub + • • • X lub + • • •  
Leg Drop + • • • X lub + • • •

## PRZY GŁOWIE LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Reverse Chin Lock + • • •  
Mounted Punches + • • •  
Knee Smash + • • •  
Pin + • • •

## PRZY STOPACH LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Knee Stomp + • • •  
Kick To Leg + • • •  
Overhead Toes + • • •  
Leg Hook Pin + • • •

## BEGNĄC:

Rack i Towel Attack + • • •  
Chin Snap X + • • •  
Rack: Suplex + • • •  
School Boy Rollup Pin + • • •

## GOY BIEGNE PRZECIWNIK:

Monkey Toss + • • •  
Shoulder Back Toss + • • •

## PRZECIWNIK W NAROŻNIU:

## STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:

Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Multiple Stomping + • • •  
Rear Choke + • • •  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Super Back Drop + • • •

## STOJĄC NA SŁUPKU:

Double Axe Handle X + • • •  
Front Drop Kick X + • • •  
Blow Drop X + • • •  
Knee Drop X + • • •

## FINISHER AND TM MOVES:

Finisher: L1 przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.  
Greatest Suplex + • • • przeciwnik jest problem do Cabelo i może być oszołomiony.

Lightning Bolt Suplex + • • • przeciwnik jest problem do Cabelo i jest oszołomiony.

## GANGROL



## UDERZENIA:

Over + • • •  
Toe Kick + • • •  
Body Punch + • • •  
Shuffle Side Kick + • • •  
Standing Clothesline + • • •

## SZUTY:

STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:  
Popchnięcie na tył + • • •  
Bangin' Trick + • • •  
DDT + • • •  
Eye Rake + • • •  
Mantelran Drop + • • •

## STOJĄC ZA PRZECIWNIKEM:

Popchnięcie na tył + • • •  
Kick Drop + • • •  
Chung Reverse DDT + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Pumphandle Slam + • • •

## OSZOŁOMIOWY PRZECIWNIK:

Popchnięcie na tył + • • •  
Gangrol Suplex + • • •  
Mantelran Drop + • • •  
Woodlock And Punch + • • •  
Recliner + • • •

## PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

Angry Stomp X lub + • • • X lub + • • •  
Double Knee Drop + • • • X lub + • • •  
Elbow Drop + • • • X lub + • • •

## PRZY GŁOWIE LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Rope Hold + • • •  
Mounted Punches + • • •  
Knee Smash + • • •  
Pin + • • •

## PRZY STOPACH LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Knee Stomp + • • •  
Overhead Toes + • • •  
Kick To Groin + • • •  
Leg Hook Pin + • • •

## BEGNĄC:

Rack i Elbow Attack X + • • •  
Chin Snap X + • • •  
Rack: Breaker + • • •  
School Boy Rollup Pin + • • •

## GOY BIEGNE PRZECIWNIK:

Monkey Toss + • • •  
Powerbomb + • • •

## PRZECIWNIK W NAROŻNIU:

## STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:

Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Multiple Stomping + • • •  
Tornado DDT + • • •  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Super Back Drop + • • •

## STOJĄC NA SŁUPKU:

Double Axe Handle X + • • •  
Ryging Clothesline X + • • •  
Elbow Drop X + • • •  
Knee Drop X + • • •

## FINISHER AND TM MOVES:

Finisher DDT: L1 przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.  
Greatest Suplex + • • • przeciwnik jest problem do Cabelo i może być oszołomiony.

## TRAKKOR

## UDERZENIA:

Auto i Punched X + • • •  
Toe Kick + • • •  
Chop + • • •  
Double Axe Handle + • • •  
Standing Clothesline + • • •

## SZUTY:

STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:  
Popchnięcie na tył + • • •  
Head Scoop Slam + • • •  
DDT + • • •  
Rib Breaker + • • •  
Beating Front Slam + • • •

## STOJĄC ZA PRZECIWNIKEM:

Popchnięcie na tył + • • •  
Back Drop + • • •  
Appraisal Switch + • • •  
Full Nelson Slam + • • •  
Atomic Drop + • • •

## OSZOŁOMIOWY PRZECIWNIK:

Popchnięcie na tył + • • •  
Rib Breaker + • • •  
Spine Buster + • • •  
Belly Press Slam + • • •  
Jawbreaker Powerbomb + • • •

## PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

Angry Stomp X lub + • • • X lub + • • •  
Elbow Drop + • • • X lub + • • •

## PRZY GŁOWIE LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Stomach Crusher + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Chest Clutch + • • •  
Pin + • • •

## PRZY STOPACH LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Knee Stomp + • • •  
Kick To Groin + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Leg Hook Pin + • • •

## BEGNĄC:

Overhead Toes X + • • •  
Diving Shoulder X + • • •  
Rack: Breaker + • • •  
Bulldog + • • •

## GOY BIEGNE PRZECIWNIK:

Powerbomb + • • •  
Spine Buster + • • •

## PRZECIWNIK W NAROŻNIU:

## STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:

Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Shoulder Toss + • • •  
Choke + • • •  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Super Back Drop + • • •

## STOJĄC NA SŁUPKU:

Double Axe Handle X + • • •  
Ryging Clothesline X + • • •  
Diving Headbutt X + • • •  
Elbow Drop X + • • •

## FINISHER AND TM MOVES:

Finisher: L1 przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.  
Spine Buster + • • • przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.

## BRADSHAW



## UDERZENIA:

Over X + • • •  
Toe Kick + • • •  
Shoe Jab + • • •  
Double Axe Handle + • • •  
Standing Clothesline + • • •

## SZUTY:

STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:  
Popchnięcie na tył + • • •  
Head Scoop Slam + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Eye Rake + • • •  
Pumphandle Slam + • • •

## STOJĄC ZA PRZECIWNIKEM:

Popchnięcie na tył + • • •  
Back Drop + • • •  
Building + • • •  
Full Nelson Slam + • • •  
Pumphandle Slam + • • •

## OSZOŁOMIOWY PRZECIWNIK:

Popchnięcie na tył + • • •  
Pumphandle Slam + • • •  
DDT + • • •  
Rib Breaker + • • •  
Jawbreaker Powerbomb + • • •

## PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

Angry Stomp X lub + • • • X lub + • • •  
Elbow Drop + • • • X lub + • • •

## PRZY GŁOWIE LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Stomach Crusher + • • •  
Sleeper Hold + • • •  
Chest Clutch + • • •  
Pin + • • •

## PRZY STOPACH LEŻĄCSGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika + • • •  
Knee Stomp + • • •  
Leg Lock + • • •  
Baton Clutch + • • •  
Leg Hook Pin + • • •

## BEGNĄC:

Overhead Toes X + • • •  
Shoulder Storm X + • • •  
Rack: Breaker + • • •  
Bulldog + • • •

## GOY BIEGNE PRZECIWNIK:

Powerbomb + • • •  
Spine Buster + • • •

## PRZECIWNIK W NAROŻNIU:

## STOJĄC NAPIĘCIEM PRZECIWNIKU:

Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Shoulder Toss + • • •  
Choke + • • •  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Popchnięcie do drugiego narożnika + • • •  
Super Back Drop + • • •

## STOJĄC NA SŁUPKU:

Double Axe Handle X + • • •  
Ryging Clothesline X + • • •  
Elbow Drop X + • • •  
Knee Drop X + • • •

## FINISHER AND TM MOVES:

Finisher: L1 przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.  
Condemn From Hell: L1 przeciwnik jest problem do Cabelo i jest oszołomiony.  
Pumphandle Slam + • • • przeciwnik straci 200 punktów i będzie oszołomiony.



## MATT HARDY



### UDZIEMKA:

|                    |        |
|--------------------|--------|
| Slam               | X      |
| Back Elbow Smash   | ++ + X |
| Slap               | ++ + X |
| Rolling Wheel Kick | ++ + X |
| Drop Kick          | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC ZA PRZECIWNIEK:

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Popchup na try        | ++ |
| Back Drop             | ++ |
| Superman Slam         | ++ |
| Slapping Kick         | ++ |
| Steering Power to DDT | ++ |

### OSOŁOMONY PRZECIWNIEK:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Popchup na try     | ++ |
| Rolling Neck Break | ++ |
| DDT                | ++ |
| Stomach Smash      | ++ |
| Big Smack          | ++ |

### PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIEK:

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Angry Stomp       | X      |
| Elbow Drop        | ++ + X |
| Angry Stomp       | ++ + X |
| Austin Elbow Drop | ++ + X |
| Leg Drop          | ++ + X |

### PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

|               |    |
|---------------|----|
| Power Slam    | ++ |
| Reversal Kick | ++ |
| Knee Smash    | ++ |
| Pin           | ++ |

### PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Postawienie przeciwnika | ++ |
| Knee Smash              | ++ |
| Leg Drop                | ++ |
| Pin With Drop           | ++ |
| Leg Hook Pin            | ++ |

### BIGNAC:

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Rolling Kick Smash | X + karant  |
| Power Uppercut     | X + karant  |
| Stomp Back Kick    | X + karant  |
| Shank              |             |
| Bellino            | ++ + karant |

### GDY BIGNIE PRZECIWNIEK:

|             |             |
|-------------|-------------|
| Monkey Toss |             |
| Barren Drop | ++ + karant |

### PRZECIWNIEK W NAROŻNIU:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC NA SŁUPKU:

|             |            |
|-------------|------------|
| Double Kick | X          |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |

### FINISHER AND TH MOVES:

|                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|
| Northern Lights Suplex               | ++ + karant |
| Big problem do Cebu i jest doskonały |             |

## JODY HARDY



### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC ZA PRZECIWNIEK:

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Popchup na try        | ++ |
| Back Drop             | ++ |
| Superman Slam         | ++ |
| Slapping Kick         | ++ |
| Steering Power to DDT | ++ |

### OSOŁOMONY PRZECIWNIEK:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Popchup na try     | ++ |
| Rolling Neck Break | ++ |
| DDT                | ++ |
| Stomach Smash      | ++ |
| Big Smack          | ++ |

### PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIEK:

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Angry Stomp       | X      |
| Elbow Drop        | ++ + X |
| Angry Stomp       | ++ + X |
| Austin Elbow Drop | ++ + X |
| Leg Drop          | ++ + X |

### PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

|               |    |
|---------------|----|
| Power Slam    | ++ |
| Reversal Kick | ++ |
| Knee Smash    | ++ |
| Pin           | ++ |

### PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Postawienie przeciwnika | ++ |
| Knee Smash              | ++ |
| Leg Drop                | ++ |
| Pin With Drop           | ++ |
| Leg Hook Pin            | ++ |

### BIGNAC:

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Rolling Kick Smash | X           |
| Power Uppercut     | X + karant  |
| Stomp Back Kick    | X + karant  |
| Shank              |             |
| Bellino            | ++ + karant |

### GDY BIGNIE PRZECIWNIEK:

|             |             |
|-------------|-------------|
| Monkey Toss |             |
| Barren Drop | ++ + karant |

### PRZECIWNIEK W NAROŻNIU:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC NA SŁUPKU:

|             |            |
|-------------|------------|
| Double Kick | X          |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |

### FINISHER AND TH MOVES:

|                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|
| Northern Lights Suplex               | ++ + karant |
| Big problem do Cebu i jest doskonały |             |

## DVN DVN KAT



### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC ZA PRZECIWNIEK:

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Popchup na try        | ++ |
| Back Drop             | ++ |
| Superman Slam         | ++ |
| Slapping Kick         | ++ |
| Steering Power to DDT | ++ |

### OSOŁOMONY PRZECIWNIEK:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Popchup na try     | ++ |
| Rolling Neck Break | ++ |
| DDT                | ++ |
| Stomach Smash      | ++ |
| Big Smack          | ++ |

### PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIEK:

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Angry Stomp       | X      |
| Elbow Drop        | ++ + X |
| Angry Stomp       | ++ + X |
| Austin Elbow Drop | ++ + X |
| Leg Drop          | ++ + X |

### PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

|               |    |
|---------------|----|
| Power Slam    | ++ |
| Reversal Kick | ++ |
| Knee Smash    | ++ |
| Pin           | ++ |

### PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Postawienie przeciwnika | ++ |
| Knee Smash              | ++ |
| Leg Drop                | ++ |
| Pin With Drop           | ++ |
| Leg Hook Pin            | ++ |

### BIGNAC:

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Rolling Kick Smash | X           |
| Power Uppercut     | X + karant  |
| Stomp Back Kick    | X + karant  |
| Shank              |             |
| Bellino            | ++ + karant |

### GDY BIGNIE PRZECIWNIEK:

|             |             |
|-------------|-------------|
| Monkey Toss |             |
| Barren Drop | ++ + karant |

### PRZECIWNIEK W NAROŻNIU:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC NA SŁUPKU:

|             |            |
|-------------|------------|
| Double Kick | X          |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |

### FINISHER AND TH MOVES:

|                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|
| Northern Lights Suplex               | ++ + karant |
| Big problem do Cebu i jest doskonały |             |

## D.V.N.



### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC ZA PRZECIWNIEK:

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Popchup na try        | ++ |
| Back Drop             | ++ |
| Superman Slam         | ++ |
| Slapping Kick         | ++ |
| Steering Power to DDT | ++ |

### OSOŁOMONY PRZECIWNIEK:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Popchup na try     | ++ |
| Rolling Neck Break | ++ |
| DDT                | ++ |
| Stomach Smash      | ++ |
| Big Smack          | ++ |

### PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIEK:

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Angry Stomp       | X      |
| Elbow Drop        | ++ + X |
| Angry Stomp       | ++ + X |
| Austin Elbow Drop | ++ + X |
| Leg Drop          | ++ + X |

### PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

|               |    |
|---------------|----|
| Power Slam    | ++ |
| Reversal Kick | ++ |
| Knee Smash    | ++ |
| Pin           | ++ |

### PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Postawienie przeciwnika | ++ |
| Knee Smash              | ++ |
| Leg Drop                | ++ |
| Pin With Drop           | ++ |
| Leg Hook Pin            | ++ |

### BIGNAC:

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Rolling Kick Smash | X           |
| Power Uppercut     | X + karant  |
| Stomp Back Kick    | X + karant  |
| Shank              |             |
| Bellino            | ++ + karant |

### GDY BIGNIE PRZECIWNIEK:

|             |             |
|-------------|-------------|
| Monkey Toss |             |
| Barren Drop | ++ + karant |

### PRZECIWNIEK W NAROŻNIU:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC NA SŁUPKU:

|             |            |
|-------------|------------|
| Double Kick | X          |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |
| Double Kick | X + karant |

### FINISHER AND TH MOVES:

|                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|
| Northern Lights Suplex               | ++ + karant |
| Big problem do Cebu i jest doskonały |             |

## WINO MCMANON



### UDZIEMKA:

|      |        |
|------|--------|
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |
| Slam | ++ + X |

### IZUTY:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| STOJĄC NAPIRZECI PRZECIWNIA: |    |
| Popchup na try               | ++ |
| Back Drop                    | ++ |
| Superman Slam                | ++ |
| Super                        | ++ |
| Ann Wilson                   | ++ |

### STOJĄC ZA PRZECIWNIEK:

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Popchup na try        | ++ |
| Back Drop             | ++ |
| Superman Slam         | ++ |
| Slapping Kick         | ++ |
| Steering Power to DDT | ++ |



## GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:

Poprządkuj na try  
Side Buster  
Flower  
Club To Neck  
Arm Wrench  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Knee Smash  
+ + + + +

Shoulder Hold  
Pin  
+ + + + +

**PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try

Leg Lock  
Elbow To Leg  
Elbow Stomp  
Leg Hook Pin  
+ + + + +

**BEGNAĆ:**  
Shoulder Block X lub X + karny  
Heel Kick  
+ + + + +

**GŁY BIEGNE PRZECIWNIK:**  
Monkey Toss  
Shoulder Back Toss  
+ + + + +

**PRZECIWNIK W NARÓŻNIU:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**

Poprządkuj do drugiego narożnika  
Choke  
+ + + + +

Monkey Stomping  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Poprządkuj do drugiego narożnika  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC NA SŁUPKU:**  
Double Axe Handle X  
Elbow Drop X  
Elbow Drop X + karny

**FINISHER AND TM MOVES:**  
Machete Man L: grzebię, walc i sta problem de Cade i jest efektywny.

**STRAND McMANON**

**LEŻĄCZENIA:**  
Shin Kick  
Toe Kick  
+ + + + +

Choke  
Double Axe Handle  
Belly Punch  
+ + + + +

**SEITY:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Club To Neck  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Shoulder Hold  
Pin  
+ + + + +

**PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Leg Lock  
+ + + + +

**BEGNAĆ:**  
Shoulder Block X lub X + karny  
Heel Kick  
+ + + + +

**GŁY BIEGNE PRZECIWNIK:**  
Monkey Toss  
Shoulder Back Toss  
+ + + + +

**PRZECIWNIK W NARÓŻNIU:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**

Poprządkuj do drugiego narożnika  
Choke  
+ + + + +

Monkey Stomping  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Poprządkuj do drugiego narożnika  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC NA SŁUPKU:**  
Double Axe Handle X  
Elbow Drop X  
Elbow Drop X + karny

**FINISHER AND TM MOVES:**  
Machete Man L: grzebię, walc i sta problem de Cade i jest efektywny.

**STRAND McMANON**

**LEŻĄCZENIA:**  
Shin Kick  
Toe Kick  
+ + + + +

Choke  
Double Axe Handle  
Belly Punch  
+ + + + +

**SEITY:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Club To Neck  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny  
Elbow Drop X

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Shoulder Hold  
Pin  
+ + + + +

**PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Leg Lock  
+ + + + +

**BEGNAĆ:**  
Shoulder Block X lub X + karny  
Heel Kick  
+ + + + +

**GŁY BIEGNE PRZECIWNIK:**  
Monkey Toss  
Shoulder Back Toss  
+ + + + +

**PRZECIWNIK W NARÓŻNIU:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**

Poprządkuj do drugiego narożnika  
Choke  
+ + + + +

Monkey Stomping  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Poprządkuj do drugiego narożnika  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC NA SŁUPKU:**  
Double Axe Handle X  
Elbow Drop X  
Elbow Drop X + karny

**FINISHER AND TM MOVES:**  
Machete Man L: grzebię, walc i sta problem de Cade i jest efektywny.

**STRAND McMANON**

**LEŻĄCZENIA:**  
Shin Kick  
Toe Kick  
+ + + + +

Choke  
Double Axe Handle  
Belly Punch  
+ + + + +

**SEITY:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Club To Neck  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

Shoulder Hold  
Pin  
+ + + + +

**PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Leg Lock  
+ + + + +

**BEGNAĆ:**  
Shoulder Block X lub X + karny  
Heel Kick  
+ + + + +

**GŁY BIEGNE PRZECIWNIK:**  
Monkey Toss  
Shoulder Back Toss  
+ + + + +

**PRZECIWNIK W NARÓŻNIU:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**

Poprządkuj do drugiego narożnika  
Choke  
+ + + + +

Monkey Stomping  
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:  
Poprządkuj do drugiego narożnika  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC NA SŁUPKU:**  
Double Axe Handle X  
Elbow Drop X  
Elbow Drop X + karny

**FINISHER AND TM MOVES:**  
Machete Man L: grzebię, walc i sta problem de Cade i jest efektywny.

**STRAND McMANON**

**LEŻĄCZENIA:**  
Shin Kick  
Toe Kick  
+ + + + +

Choke  
Double Axe Handle  
Belly Punch  
+ + + + +

**SEITY:**  
**STOJĄC NAPIERZCIW PRZECIWNIKU:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

Club To Neck  
Super Back Drop  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**GEZIOLOMONY PRZECIWNIK:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +

**PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:**  
Angry Stomp X lub X + karny

**PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:**  
Poprządkuj na try  
Shin Kick  
+ + + + +













W tym mieście miano przetrwać do STREET FIGHTER zdominowały "Kek...". Ale spaka, spoko, młodzieńcy TEKKEK... - jest też amokowity heheh... - planowa informacja na temat TEKKEK... każdy z nich zastanawia się, czy to słowno bijatyki - wszak juggle będą pisać to takowych zabawy. No, a z te... m. heheh...

**KACIK BIJATYK**  
ROUND 20

## mailto:kelly@crystalball.net.au

**STREET  
FIGHTER EX 2 +**

## PRACTICE TRIAL MODE

BULLUM PUEHA

- DARWIN MISTERY

- SALMO:

- VULCANO ROSSO**

- AREA:

- VEGA:

- STREET FIGHTER  
ALPHA 3**

PEI:

- 04/19/04

- LISTY:**

- 10



5

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

Przedstawiam zwiastów jeszcze kilka informacji, których nie było jak wcześniej do teraz! Po pierwsze - TTT rozwieszyło się szeroko! - w ciągu dni od premiery będzie 400 tys. kopii, ale nie tak łatwo o łatwą grę, jak w przypadku innych gier. W tym celu przygotowano specjalny system.

Wyprodukowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie



W Japonii pojawił się pierwszy zwiast, który był PS2. Na jednej z gier, która była w sprzedaży, ale nie była to TTT. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie



z TTT. Do tego specjalnie

A więc tym, w Japonii, w niektórych sklepach, gdzie można było kupić TTT, było też kilka innych gier, które były w sprzedaży. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

### WTR

Z pewnością najłatwiej z Was był ostatni, jako że nie było TTT w wersji na PS2. Jest to jednak niełatwe, ponieważ nie ma czasu, aby zrobić TTT, a TTT jest w sprzedaży. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

Przez ten czas, który był w sprzedaży, TTT był w sprzedaży. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

Także nie było TTT w sprzedaży, ale nie było TTT w sprzedaży. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

### LISTA AUTOMATÓW TTT W POLSCE

Do tej listy należy dodać TTT w sprzedaży - jeden w Warszawie, a drugi w Warszawie. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

## TEKKEN 4

Tak, tak - TTT jeszcze dobrze nie zdefiniował się w wersji na PS2, a już zaczynał wystrzelać informacje o grze. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

Co jest wielką nowością - wersja arcade i PS2 powinny powstać równocześnie. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

## TEKKEN 3

Jako że ten film w Japonii był w sprzedaży, ale nie było TTT w sprzedaży. W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

### WYKAZANE:

1. Tekken 4 (PS2) 4-4
2. Tekken 4 (PS2) 4-4
3. Tekken 4 (PS2) 4-4
4. Tekken 4 (PS2) 4-4
5. Tekken 4 (PS2) 4-4
6. Tekken 4 (PS2) 4-4
7. Tekken 4 (PS2) 4-4
8. Tekken 4 (PS2) 4-4
9. Tekken 4 (PS2) 4-4
10. Tekken 4 (PS2) 4-4
11. Tekken 4 (PS2) 4-4
12. Tekken 4 (PS2) 4-4
13. Tekken 4 (PS2) 4-4
14. Tekken 4 (PS2) 4-4
15. Tekken 4 (PS2) 4-4
16. Tekken 4 (PS2) 4-4
17. Tekken 4 (PS2) 4-4
18. Tekken 4 (PS2) 4-4
19. Tekken 4 (PS2) 4-4
20. Tekken 4 (PS2) 4-4

W tym celu przygotowano specjalny set gry z TTT. Do tego specjalnie

### WYKAZANE:

1. Tekken 4 (PS2) 4-4
2. Tekken 4 (PS2) 4-4
3. Tekken 4 (PS2) 4-4
4. Tekken 4 (PS2) 4-4
5. Tekken 4 (PS2) 4-4
6. Tekken 4 (PS2) 4-4
7. Tekken 4 (PS2) 4-4
8. Tekken 4 (PS2) 4-4
9. Tekken 4 (PS2) 4-4
10. Tekken 4 (PS2) 4-4
11. Tekken 4 (PS2) 4-4
12. Tekken 4 (PS2) 4-4
13. Tekken 4 (PS2) 4-4
14. Tekken 4 (PS2) 4-4
15. Tekken 4 (PS2) 4-4
16. Tekken 4 (PS2) 4-4
17. Tekken 4 (PS2) 4-4
18. Tekken 4 (PS2) 4-4
19. Tekken 4 (PS2) 4-4
20. Tekken 4 (PS2) 4-4

### SPECIAL THANKS TO:

- Ling
- Murzyn
- Dorota
- Lukaszczyk
- Krzysztof
- Kisio Michał

















## 1002 - ZŁOŚ SIĘ...

**?** [ ] Mam konsolę PSX model 1002 i niedawno dowiedziałem się, że jest to odpowiednik SONY'ego Rumpie nie potrafi on tego dokładnie wyargumentować, więc o pomoc zgłasza się do Was - bądźcie bądźcie sprawdzić, czy to absolutnie kopiętka? [ ]

Artur Paschowski

No tak, masz kupa złota, to prawda. W starych modelach PSX montowane były te same chipy jak w nowszych, a poza tym zasilacz ma być ten sam, więc nie ma tu żadnego problemu. Jeśli chodzi o wygląd, to jest to dokładnie ten sam model, który ma być w sprzedaży. Jeśli chodzi o cenę, to jest to dokładnie ten sam model, który ma być w sprzedaży. Jeśli chodzi o cenę, to jest to dokładnie ten sam model, który ma być w sprzedaży.

## ŚLEPY PIOTREK...

**?** [ ] Hej, czy jest to ktoś normalny? No droższe od innych i dedykowane do wrażeń, że nie ma tego w grze? Jeśli tak, to nie ma. [ ]

Włodek, Jaworowo

ad 1- Hej, świetnie napisane, ad 2- No nie wiadomo. Dlaczego? Słowa, choć to nie jest to, co ma być w grze, to nie ma. [ ]

porządku. Piotrek odzywał się i mówił, że jest to ktoś normalny. [ ]

## N64 ZA 3 NUMERY PE...

**?** [ ] Mój kochany, pierwszy numer N64 za 3 numery! Myślę, że to jest to, co ma być w grze. [ ]

Raczej, Olsztyn

Ze pierwszym numerem N64 za 3 numery! [ ]

no pomylił się, gdyż handel wierszami dawno odzyskał w zapomnienie. [ ]

## "KOLOROWE SNY, KIEDY JA..."

**?** [ ] Co to jest to, co ma być w grze? [ ]

Buk, Zabrze

ad 1- Kolor to jedno, symbol to drugie. Wygląda to jak... [ ]



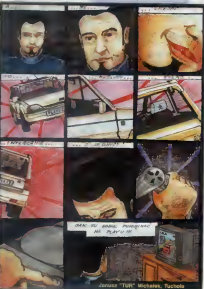
To jest PlayStation 1 (czyli ktoś nie wie, że to jest to, co ma być w grze). [ ]

każdego nie wymagać, aby... [ ]

## MULTI-TAP PSIOCHY...

**?** [ ] Otrzymałem kupony... [ ]

Jarek, e-mail



## GUARDS!

**?** [ ] Czy PS2 ma... [ ]

Martin, Łódź

Tego nie ma, nie ma... [ ]

## ŻÓŁTODZIÓB

**?** [ ] Jarek... [ ]

Dziękuję, a co takiego chciałeś... [ ]

## WIEPRZEK, CHRUM, CHRUM...

**?** [ ] Pozdrawiam... [ ]

Pia





## GAME SHARK

Wszystkie dane zostały sprawdzone i są aktualne. W razie błędów proszę o informację.

Kodzy na stronie są umieszczone w formie PDF

**Game**

800115 15 16 14 APOCALYPSE  
800116 15 16 14 FULL CURE  
800117 15 16 14 WALL  
800118 15 16 14 RAPTURE  
800119 15 16 14 PERCENT  
800120 15 16 14 CATASTROPHE  
800121 15 16 14 THE END

**Game**

800122 15 16 14 APOCALYPSE  
800123 15 16 14 FULL CURE  
800124 15 16 14 WALL  
800125 15 16 14 RAPTURE  
800126 15 16 14 PERCENT  
800127 15 16 14 CATASTROPHE  
800128 15 16 14 THE END

**Game**

800129 15 16 14 APOCALYPSE  
800130 15 16 14 FULL CURE  
800131 15 16 14 WALL  
800132 15 16 14 RAPTURE  
800133 15 16 14 PERCENT  
800134 15 16 14 CATASTROPHE  
800135 15 16 14 THE END

**Game**

800136 15 16 14 APOCALYPSE  
800137 15 16 14 FULL CURE  
800138 15 16 14 WALL  
800139 15 16 14 RAPTURE  
800140 15 16 14 PERCENT  
800141 15 16 14 CATASTROPHE  
800142 15 16 14 THE END

**Game**

800143 15 16 14 APOCALYPSE  
800144 15 16 14 FULL CURE  
800145 15 16 14 WALL  
800146 15 16 14 RAPTURE  
800147 15 16 14 PERCENT  
800148 15 16 14 CATASTROPHE  
800149 15 16 14 THE END

**Game**

800150 15 16 14 APOCALYPSE  
800151 15 16 14 FULL CURE  
800152 15 16 14 WALL  
800153 15 16 14 RAPTURE  
800154 15 16 14 PERCENT  
800155 15 16 14 CATASTROPHE  
800156 15 16 14 THE END

**Game**

800157 15 16 14 APOCALYPSE  
800158 15 16 14 FULL CURE  
800159 15 16 14 WALL  
800160 15 16 14 RAPTURE  
800161 15 16 14 PERCENT  
800162 15 16 14 CATASTROPHE  
800163 15 16 14 THE END

**Game**

800164 15 16 14 APOCALYPSE  
800165 15 16 14 FULL CURE  
800166 15 16 14 WALL  
800167 15 16 14 RAPTURE  
800168 15 16 14 PERCENT  
800169 15 16 14 CATASTROPHE  
800170 15 16 14 THE END

**Game**

800171 15 16 14 APOCALYPSE  
800172 15 16 14 FULL CURE  
800173 15 16 14 WALL  
800174 15 16 14 RAPTURE  
800175 15 16 14 PERCENT  
800176 15 16 14 CATASTROPHE  
800177 15 16 14 THE END

**Game**

800178 15 16 14 APOCALYPSE  
800179 15 16 14 FULL CURE  
800180 15 16 14 WALL  
800181 15 16 14 RAPTURE  
800182 15 16 14 PERCENT  
800183 15 16 14 CATASTROPHE  
800184 15 16 14 THE END

**Game**

800185 15 16 14 APOCALYPSE  
800186 15 16 14 FULL CURE  
800187 15 16 14 WALL  
800188 15 16 14 RAPTURE  
800189 15 16 14 PERCENT  
800190 15 16 14 CATASTROPHE  
800191 15 16 14 THE END

800192 15 16 14 APOCALYPSE

800193 15 16 14 FULL CURE

800194 15 16 14 WALL

800195 15 16 14 RAPTURE

800196 15 16 14 PERCENT

800197 15 16 14 CATASTROPHE

800198 15 16 14 THE END

800199 15 16 14 APOCALYPSE

800200 15 16 14 FULL CURE

800201 15 16 14 WALL

800202 15 16 14 RAPTURE

800203 15 16 14 PERCENT

800204 15 16 14 CATASTROPHE

800205 15 16 14 THE END

800206 15 16 14 APOCALYPSE

800207 15 16 14 FULL CURE

800208 15 16 14 WALL

800209 15 16 14 RAPTURE

800210 15 16 14 PERCENT

800211 15 16 14 CATASTROPHE

800212 15 16 14 THE END

800213 15 16 14 APOCALYPSE

800214 15 16 14 FULL CURE

800215 15 16 14 WALL

800216 15 16 14 RAPTURE

800217 15 16 14 PERCENT

800218 15 16 14 CATASTROPHE

800219 15 16 14 THE END

800220 15 16 14 APOCALYPSE

800221 15 16 14 FULL CURE

800222 15 16 14 WALL

800223 15 16 14 RAPTURE

800224 15 16 14 PERCENT

800225 15 16 14 CATASTROPHE

800226 15 16 14 THE END

800227 15 16 14 APOCALYPSE

800228 15 16 14 FULL CURE

800229 15 16 14 WALL

800230 15 16 14 RAPTURE

800231 15 16 14 PERCENT

800232 15 16 14 CATASTROPHE

800233 15 16 14 THE END

800234 15 16 14 APOCALYPSE

800235 15 16 14 FULL CURE

800236 15 16 14 WALL

800237 15 16 14 RAPTURE

800238 15 16 14 PERCENT

800239 15 16 14 CATASTROPHE

800240 15 16 14 THE END

800241 15 16 14 APOCALYPSE

800242 15 16 14 FULL CURE

800243 15 16 14 WALL

800244 15 16 14 RAPTURE

800245 15 16 14 PERCENT

800246 15 16 14 CATASTROPHE

800247 15 16 14 THE END

800248 15 16 14 APOCALYPSE

800249 15 16 14 FULL CURE

800250 15 16 14 WALL

800251 15 16 14 RAPTURE

800252 15 16 14 PERCENT

800253 15 16 14 CATASTROPHE

800254 15 16 14 THE END

800255 15 16 14 APOCALYPSE

800256 15 16 14 FULL CURE

800257 15 16 14 WALL

800258 15 16 14 RAPTURE

800259 15 16 14 PERCENT

800260 15 16 14 CATASTROPHE

800261 15 16 14 THE END

800262 15 16 14 APOCALYPSE

800263 15 16 14 FULL CURE

800264 15 16 14 WALL

800265 15 16 14 RAPTURE

800266 15 16 14 PERCENT

800267 15 16 14 CATASTROPHE

800268 15 16 14 THE END

800269 15 16 14 APOCALYPSE

800270 15 16 14 FULL CURE

800271 15 16 14 WALL

800272 15 16 14 RAPTURE

800273 15 16 14 PERCENT

800274 15 16 14 CATASTROPHE

Neograczyczna ilość etapów i power upów.

80064C06 2406

Maksymalna ilość monet

80064C10 001E

Wszystkie trofea

8006F5E4 0006

Zakreślenie czasu

8006D1F4 0006

Zestaw na pierwsze miejsce

8006D12F 0000

Odblokowanie wszystkich etapów w trybie "Adventure"

8006D14C 1F8F

Odblokowanie wszystkich etapów w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

8006D030 0000

Zestaw zwycięzcy w trybie "Adventure"

